



YAKUZA

NIGHTMARE PROJECT

CONTENTS

ゲーム概要	3
ストーリー	4
登場人物	6
コントローラの操作方法	8
ゲームの進め方	9
プロローグ	10
「角島」とは？	11
館(屋敷)	12
コマンド	14
アイテム	16
戦闘	18
魔法	20
〈悪夢界〉	21
モンスター紹介	22

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございます。もしございましたらおそれ入りますが弊社までご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせには、原則としてお答えできませんのでご了承ください。

ゲーム概要

新本格ミステリの第1人者である綾辻行人のベストセラー小説「館」シリーズ。このゲームは、そのシリーズ第1期にあたる『十角館の殺人』『水車館の殺人』『迷路館の殺人』『人形館の殺人』『時計館の殺人』の5編をモチーフにした、画期的なロールプレイングゲームです。

異色の世界観の下に緻密なストーリーが展開します。不可解な謎、忍び寄る恐怖、エキサイティングな戦闘と冒険、そして衝撃の結末……!

綾辻行人自身がオリジナルプロットを作成。ポリゴン技術を駆使したリアルな映像と凝りに凝った音楽。かつて経験したことのないゲーム世界が、あなたを待ち受けます。

綾辻行人 プロフィール

1960年生まれ。京都大学教育学部卒業、同大学院博士課程修了。大学時代は京大推理小説研究会に所属する。大学院在籍中の1987年、『十角館の殺人』(講談社)を上梓し、作家デビュー。「新本格派」と呼ばれる本格ミステリ復興ムーブメントの端緒となる。『水車館の殺人』『迷路館の殺人』『人形館の殺人』と続く本格ミステリ「館」シリーズで若い読者の大きな支持を受け一方、「殺人鬼」「眼球綺譚」などではホラーにも意欲的に取り組む。1992年、『時計館の殺人』で第45回日本推理作家協会賞を受賞。

ゲームフリークとしても知られ、本ゲームでは原作・原案・監修に加え、みずからシナリオの執筆にも参加している。



『十角館の殺人』『水車館の殺人』
『迷路館の殺人』『人形館の殺人』
『時計館の殺人』『黒猫館の殺人』
(講談社文庫)

ストーリー

世紀末も間近に迫ったこの世界、この国で……

いつしか人々は〈夢〉を見なくなっていた。

自分たちの生きる世界が……

築き上げた文化が、文明が、

どのような未来へ向かって疾走しつつあるのか。

それがあまりにも

明らかとなってしまった今……

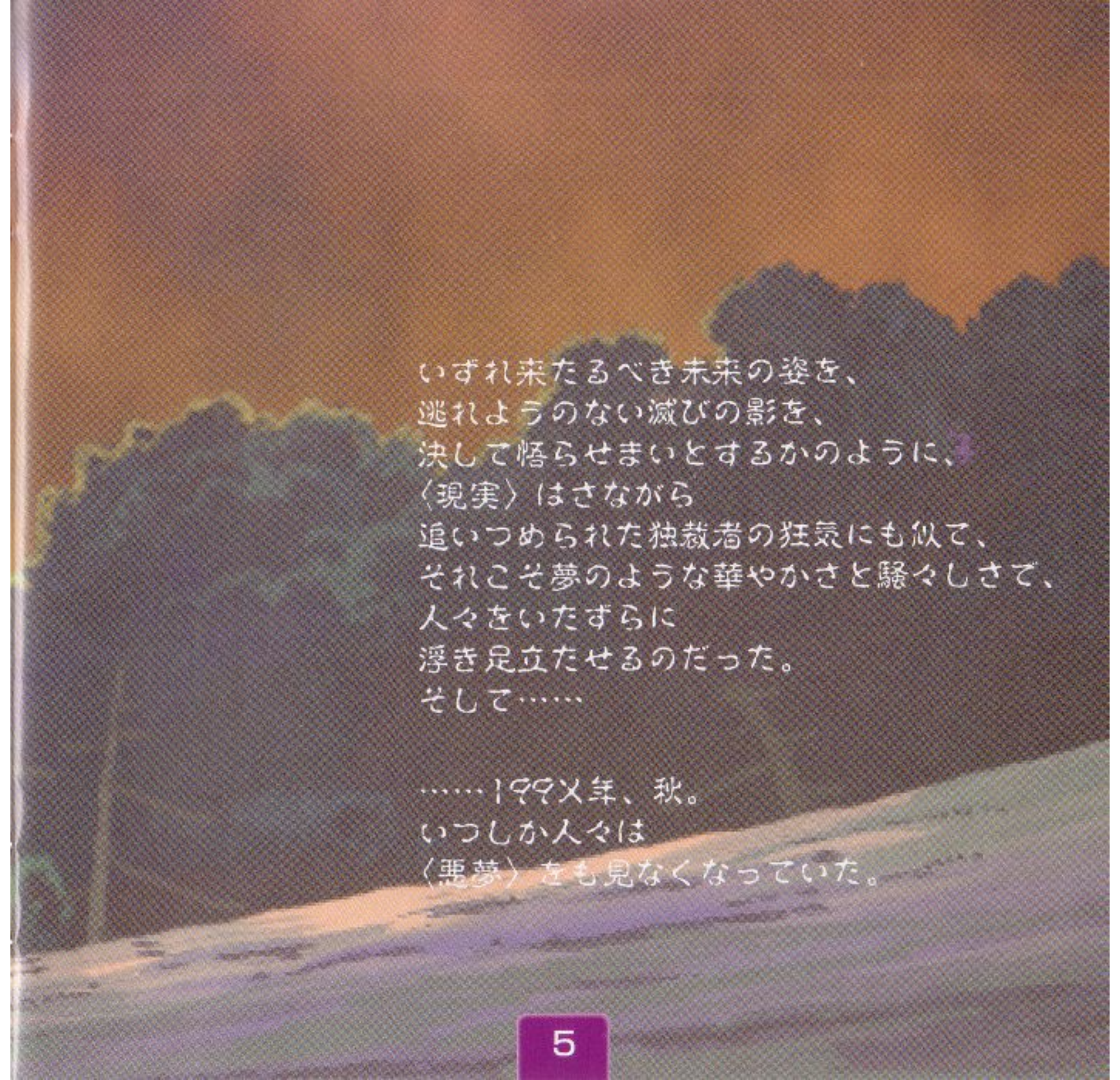
いったいどうして、

かつてのように甘い夢を

夢見続けることができるだろう。

人々は〈夢〉を見なくなった。

だが、しかし……



いずれ来たるべき未来の姿を、
逃れようのない滅びの影を、
決して悟らせまいとするかのように、
〈現実〉はさながら
追いつめられた独裁者の狂気にも似て、
それこそ夢のような華やかさと騒々しさで、
人々をいたずらに
浮き足立たせるのだった。
そして……

……1994年、秋。
いつしか人々は
〈悪夢〉をも見なくなっていた。

登場人物

《招待客》



■古我ユキヤ(17歳)

島に向かう途中、船が難破し、ショックのため過去の記憶を失ってしまう。持っていた招待状を見て、そこが「角島」であることを知る。



■川口ミルコ(25歳)

文芸書籍の編集者。招待状の差出人「中村千織」の名に心当たりがあり、島に来る前に調べてみたというが……。

■赤城ソウイチ(25歳)

売れない役者。「かつては1万年に1人の名子役だった」とは本人の弁だが、どうやら彼にはとんでもない秘密があるらしい。



■北浜ミズキ(17歳)

高校生。自分に世界の崩壊を防ぐ〈力〉があるとはとても信じられないと困惑するが、いやおうなく事件に巻き込まれていく。

《招待主》



■中村千織

角島に建つ〈青屋敷〉の現当主。奇才と呼ばれた建築家であり、先代当主でもある中村青司の娘。招待客たちが集まったその夜、彼女の寝室で恐ろしい事件が……。



《使用人》



■鬼怒川…

〈青屋敷〉の執事



■たまみ…メイド



■別府…下男



■おろち…メイド

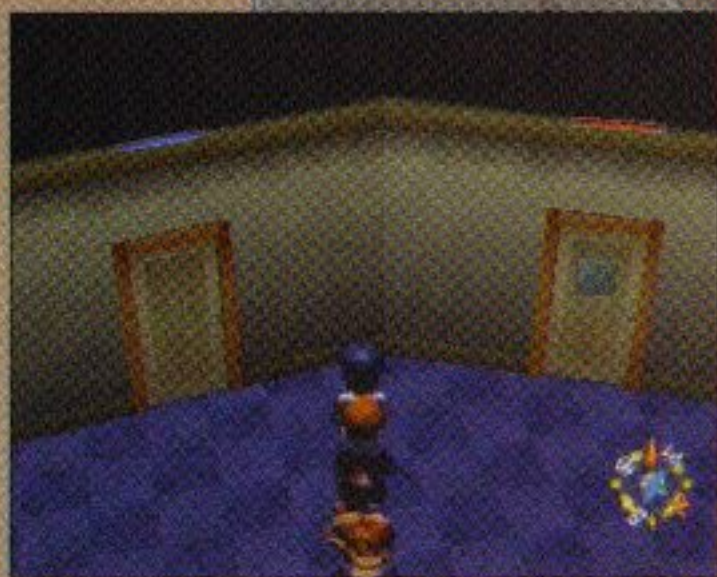


■有馬…料理人

■江戸川ランコ

自称「世紀の名探偵」。果たしてその正体は？
不可解な事件の真相を、みごと解き明かすことができるか？

コントローラ の操作方法



上に青いマークがある扉は開けることができます。

- 方向キー…プレイヤーの移動。
- ボタン…コマンドのウィンドウの表示。
- ×ボタン…ウィンドウや選択したことのキャンセル。
- ボタン…会話／調べる／決定。
- R1ボタン+方向キー…画面の視点を固定したまま、プレイヤーを移動。
- R2ボタン+方向キー…画面視点の高速移動。
- 方向キー+×ボタン…プレイヤーの高速移動。
- STARTボタン…コンフィグ画面の表示。
- SELECTボタン…マップの呼び出し。

ゲームの進め方

●ゲームスタート

PlayStation本体に「YAKATA」のディスクを正しくセットして電源を入れてください。
オープニングの後のタイトル画面でSTARTボタンを押し、「New Game」または「Continue」を方向キーで選んで、○ボタンを押すとゲームが始まります。



●セーブ、ロード

「Continue」で前回終了までにセーブしたところからゲームを再開することができます。

【セーブの仕方】

次の2ヶ所で右のような画面が出て、セーブをすることができます。

1. 館内……セーブポイントで○ボタンを押す。
2. 〈悪夢界〉…セーブポイントの上に立つ。



プロローグ

角島の〈青屋敷〉に招待されたユキヤ、ソウイチ、ミルコ、ミスキの4人。屋敷の当主
中村千織からの招待状を持って、それまでまったく面識のなかった彼らは出会う。
集まった4人に千織は告げる。「現実世界は今、〈悪夢〉の侵攻によって崩壊の危機に
さらされています。これを防ぐにはあなたたちの〈力〉が必要なのです……」と。
彼らの〈力〉とは？ 異形の〈館〉に隠された恐るべき秘密とは……？
千織がすべてを語る前に、事件は起こった。



ゲームは、角島の海岸で目覚めた主人公ユキヤを操作して、〈悪夢の森〉を抜け、〈青屋敷〉に向うところから始まります。その後も、ユキヤを操作しながら、ゲームを進めていきます。
フィールドや建物内を移動し、いろいろな人の話を聞いたり、場所や物を調べたりすることによってゲームは進行します。モンスターとの戦闘やダンジョンの攻略も必要になってきます。
そして、すべての〈館〉の謎が明らかになったとき、衝撃的なエンディングが……！

*主人公の名前は冒頭で変更することができます。

右のような画面で、方向キーと○ボタンで文字を選択します。



「角島」とは？

九州の沖合に浮かぶ孤島。出っ張りを角に見立てて「角島」と命名されたいらしい。ユキヤが流れ着いた浜辺と船着場がある入江以外は、断崖絶壁で囲まれている。島には〈青屋敷〉と〈十角館〉が建つ。

〈悪夢の森〉

角島に漂着したユキヤは、まずこの森を抜けて〈青屋敷〉に向かわねばならない。

迷路のような森の中では、〈悪夢〉が実体化したモンスターたちが襲ってくる。戦って進むしかない！



歩いた形跡のある道が正しい？

館（屋敷）

《青屋敷》

建築家中村青司が住んでいた、彼みずからの設計による邸宅。文字どおり「青」を全体のモチーフとする。2年前、不慮の火災で全焼。その後、難を逃れた娘の千織によって、以前そっくりに再建されたという。



《十角館》

《青屋敷》の離れとして建てられた洋館。上空から見ると正十角形をしている。



《青屋敷》



《十角館》

《館の機能》

中村青司が設計した館は、人々が見る〈悪夢〉を〈力〉として取り込む機能を持つという。取り込まれた〈悪夢〉は館によって増幅され、時には大きく歪められ……やがては〈悪夢界〉と呼ばれる異空間が形作られることになる。



《水車館》



《迷路館》



《人形館》



《時計館》

コマンド

コマンドを表示するにはウィンドウを開きます。

《配置》

キャラクターの並び順を変更します。
前のキャラクターが戦闘時に前面に立つことになります。

配置



《道具》

道具を使用します。
SELECT ボタンを押すことで、ウィンドウ内のアイテムの並び順を変更することができます。

道具



《合成》

今まで成功した「悪夢の結晶」の合成結果を表示します。
(結晶の合成についてはP21を参照)

合成



《魔法》

魔法を使用します。

魔法



《強さ》

キャラクターのパラメータや装備が確認できます。

STR…直接攻撃で敵に与えるダメージの大きさに関係します。

DEX…戦闘時のコマンド入力の順番やクリティカルヒットやファンブル(P19参照)の発生率に関係します。

POW…魔法攻撃の威力に関係します。

DMG…装備している武器の攻撃力の合計です。

AMR…装備している防具の防御力の合計です。

強さ



《装備》

キャラクターの装備を変更できます。また、画面上部で、装備を変更した際のパラメータの変化を確認できます。更にSELECTボタンでパラメータ変化をより細かく見ることができます。それぞれの意味は以下の通りです。

HP…ヒットポイント	DEX…敏捷性
NP…ナイトメアポイント	POW…精神力
STR…筋力	DMG…打撃値
	AMR…防御値

《メモ》

重要なヒントは自動的にメモされ、このコマンドで読むことができます。

《マップ》

マップを入手すると使えます。現在位置が赤点で表示され、1度入った部屋の名称が表示されます。R1、R2ボタンで画面を切り替え、違うフロアの地図を見することもできます。

《データ》

冒険の途中で手に入るノートパソコンを使って、さまざまなデータを参照できます。

《CONFIG(コンフィグ)》

ゲーム中のさまざまな環境の設定をするときに使用します。
STARTボタンを押すと右のような画面になり、各種設定ができます。

ボイス

方向キーの左右を押して、ゲーム中の音声を設定をONまたはOFFとすることができます。
ただし、アニメ中の音声はOFFにはできません。

ウィンドウの背景

方向キーの左右を押して、ウィンドウの背景を半透明か透明に設定することができます。

ウィンドウの背景

方向キーの左右を押して、ウィンドウの背景色の設定ができます。

ボリューム

方向キーの左右で音量の設定をすることができます。

装備



メモ



マップ



データ



CONFIG



アイテム

アイテムはキャラクターの移動中、いろいろなところで入手できます。
以下に示すものはゲーム初期段階で現われるもので、これ以外にも数多くのアイテムが存在します。



《青屋敷の平面図》

〈青屋敷〉で手に入る館の平面図。コマンドから「マップ」を選択すると、現在位置が分かります。

《ノートパソコン》

〈青屋敷〉で手に入るアイテム。ハードディスクの中には、謎を解くための情報が入っています。また、途中で入手するフロッピーディスクから新たな情報を引き出したり、モンスターのデータベースを作ったりすることもできます。

《HPパウダー》

キャラクター1人のHPを回復できます。

《NPカプセル》

キャラクター1人のNPを回復できます。

《鎮静薬》

キャラクター1人の混乱状態を回復できます。混乱状態のときには戦闘中のコマンド入力不可能になり、勝手に行動をしてしまうことになります。

《解毒薬》

キャラクター1人の毒状態を回復できます。毒状態のときは戦闘中にHPが減少してしまいます。

《解放薬》

キャラクター1人の呪縛状態を回復できます。呪縛状態のときは戦闘中のコマンド入力不可能になりますが、終了すると回復します。

《ハルシオン Z》

キャラクター1人の封印状態を回復できます。封印状態のときは魔法の使用が不可能になりますが、戦闘終了で回復します。

《気付け薬》

キャラクター1人の麻痺状態を回復できます。

プレイヤー・キャラクターは、〈悪夢界〉にいるときと戦闘中に、武器・防具各1種類、アクセサリ2種類を装備することができます。



(ショートソード)…初めてモンスターと戦うとき、ユキヤが手にしている武器がこれです。これを装備していると、攻撃力が少しアップします。ユキヤしか使いこなすことができません。

(ライトアーマー)…ユキヤが最初から身につけている防具です。ユキヤの防具の中でもっとも防御力が弱いものです。ユキヤしか装備することができません。

(スモールソード)…ミルコが最初から持っている武器です。ミルコにしか使いこなすことができません。

(マーブルの指輪)…装置すると防御力がアップします。ミルコにしか装備することができません。

(針形)…ミズキが最初から持っている武器です。敵モンスターの背後に隠れている敵を攻撃することができます。ミズキにしか使いこなすことができません。

(くるがね)…ミズキにしか使いこなすことができない武器です。
敵モンスターの背後に隠れている敵を攻撃することはできません。

(ロングソード)…赤城ソウイチが最初から持っている、華奢なつくりの剣です。ソウイチしか使いこなすことができません。

(リュバンの眼鏡)…これを装備していると、敵モンスターの不意打ちを受けることはありません。だれでも装備をすることができます。

(遮光の腕輪)…敵モンスターの光による攻撃をやわらげ、ダメージを少なくします。誰でも装備することができます。

(耐火の腕輪)…敵モンスターの火による攻撃をやわらげ、ダメージを少なくします。誰でも装備することができます。

(大地のタリスマン)…敵モンスターの地による攻撃をやわらげ、ダメージを少なくします。誰でも装備することができます。

(耐風の腕輪)…敵モンスターの風による攻撃をやわらげ、ダメージを少なくします。誰でも装備することができます。

(インドラの牙)…これを装備したキャラクターが光の魔法を使うことができる場合、その効果を高めます。

(再生の祈り)…これを装備したキャラクターは、モンスターとの戦闘でHPが0になっても、3ターン後にHPがMAXの状態
で復活することができます。ただし、それ以前に戦闘が終了していない場合に限りです。

(まねきねこ)…敵モンスターとの戦闘に勝ったとき、これを装備しているキャラクターは、通常より数多くの〈悪夢のかけら〉を手に入れることができます。ただし、取得する経験値は逆に少なくなります。

悪夢のかけら

敵モンスターを倒すと〈悪夢のかけら〉を手に入れることができます。アイテムを入手するときに使う、お金の
ような役割を果たすものです。その単位は fn で、それをどれだけ所有しているかは「道具」コマンドで確
認することができます。

戦 闘

戦闘は突然異空間に引き込まれ、行なわれます。

戦闘の手順

- 1) 表示されているコマンドから、何を行なうかを方向キーと○ボタンで選びます。
- 2) 「魔法」と「道具」はさらに開いたウィンドウから選びます。
- 3) 相手のモンスターを方向キーで選びます。
- 4) 戦闘開始。これで1ターンになります。
- 5) 戦闘が終了すると、取得経験値を表示します。

* 画面には常時キャラクターのステータスポイントが表示されています。

HP…ヒットポイント NP…ナイトメアポイント

戦闘グリッド

- キャラクターの立つ位置(グリッド)は外周の6カ所です。(図1)
ひとつのグリッドに4人立つことができます。

前列と後列

- ひとつのグリッドに2人以上のキャラクターがいるとき、1人が前列となり、残り全員が後列になります。誰が前列になるかは、フィールドコマンドの「配置」で決定されます。

グリッド内に1人のキャラクターしかいない場合は、自動的に前列になります。
前列のキャラクターは敵の直接攻撃を受けやすく、後列のキャラクターは受けにくくなります。



図1

モンスターの習性

- モンスターのグリッドは7ヶ所あります。(図2)
モンスターは1カ所のグリッドに1匹しか立てません。
- モンスターは攻撃された方向に向きを変える習性があります。(図3)



図2

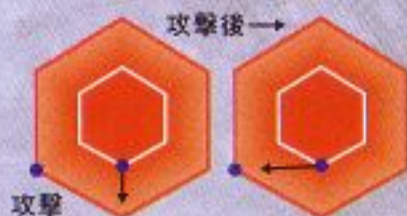


図3

有効な戦術

- モンスターを側面、および背面から攻撃すると、より大きなダメージを与えることができます。「移動」コマンドを使って、モンスターの側面、背面に回り込むのが重要な戦術になります。(図4)



図4

戦闘コマンド

- コマンド入力の順番は、キャラクター、モンスターの区別なく敏捷性の高い順番に回ってきます。
- 戦闘コマンドの種類

魔法…NPを消費して魔法を使う。

道具…道具を使う。

防御…防御し、敵からのダメージが減少する。

攻撃…武器を使用して直接攻撃を行う。

移動…敵に妨害されない限り、移動ができる。

逃走…逃げる(必ず成功するとは限らない)。

- キャラクターもモンスターもAP(アクションポイント)を2もっています(=2回コマンドを実行できます)。ただし「魔法」「攻撃」「道具」は重複して選択できません。

クリティカル、ファンブルについて

- Criticalヒットクリティカルを出すと、もう1度コマンド入力ができる場合があります(「AP+1」と表示)。反対にFumbleファンブル(与えるダメージが少ない場合)を出すと、残りコマンド入力ができずに、ターンがそこで終了してしまうことがあります(「AP-1」と表示)。

魔法

魔法は戦闘時に有効な戦力になります。NP(ナイトメアポイント)を消費して魔法を使用します。



〈魔法の種類〉

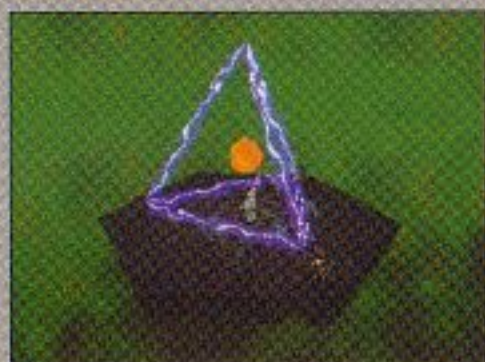
- 1) 火…攻撃 2) 風…攻撃 3) 光…攻撃 4) 水…回復、状態変化
- 5) 地…攻撃、状態変化

〈操作方法〉

戦闘中コマンドから「魔法」を選び、その後対象を選択します。

〈共同魔法〉

2人または3人のキャラクターを特定の位置に配置し、より強力な魔法を使うシステムを「共同魔法」といいます。



キャラクター別使用魔法リスト

魔法	属性	対象	ユキヤ	ミスキ	ミルコ	ソウイチ	ランコ	
風牙	風	全			○			攻撃魔法
疾風	風	単			○			攻撃魔法
斬風	風	単	○					攻撃魔法
風裂円	風	全			○			攻撃魔法
迅雷	光	全	○			○		攻撃魔法
雷波	光	全	○			○		攻撃魔法
瞬雷	光	単	○			○		攻撃魔法
天球雷	光	単				○		攻撃魔法
火炎	火	単			○	○		攻撃魔法
昇炎	火	単			○	○		攻撃魔法
炎輪	火	全			○	○		攻撃魔法
爆流炎	火	単			○			攻撃魔法
暗思	地	全					○	敵の防御力を減らす
時幻	地	単					○	行動回数が1回増える
小聖	水	単		○				回復魔法
大聖	水	単		○				回復魔法
極聖	水	単		○				回復魔法
白楽	水	単		○				ステータス異常を治す
闘心	水	全		○				味方の攻撃力を上げる

《惡夢界》

〈悪夢界〉は、〈青屋敷〉と〈十角館〉以外の館に存在します。ここでは戦闘を行なったり、「買い物」や「結晶の合成」ができます。



〈バクのクリスタル〉

〈悪夢界〉のマップ内にあり、触れるたびに色が青、黄、赤の順に変化します。目印として利用することができます。

〈買い物物〉

〈バクの店〉でできます。

道具の画面になり、「売る」「買う」「下取り」の表示を選択します。



〈結晶の合成〉

冒険の途中でいろいろな種類の「結晶」を入手することができます。入手した結晶は〈悪夢界〉の特定の場所において、合成をすることができます。

合成された結晶は次の3つのものに変化します。



1.魔法 2.アイテム 3.異なる種類の結晶

アイテムの並び順の変更

買い物や戦闘などで表示されるウィンドウの中のアイテムの並び順の変更ができます。
道具画面で「あ」「値」「攻」「防」「力」「装」「自」をSELECTで選択して行ないます。

「あ」を選択すると“あいうえお”順になります。

「値」を選択すると、値段順になります。

「攻」…選択すると、攻撃力順になります。

「防」…選択すると、防御力順になります。

【カ】選択すると、アイテムのカテゴリ一順になります。

「装」を選択すると、装備者順になります。

【自】選択すると、自分で任意にアイテムの順序を替えられます。



モンスター紹介

- 名前
- 特徴
- 出現場所



人喰いの木

文字どおり人を喰う
木の怪物。
〈悪夢の森〉



キラームス

毒の粉をふりまく殺
人蛾。
〈悪夢の森〉



大ゴキブリ

おぞましい。
〈水車館〉



巨大ゴキブリ

すごくおぞましい。
〈水車館〉



悩み

悩みながら攻撃する。
〈水車館〉



叫び

叫びながら攻撃する。
〈水車館〉



バラの女

バラの刺で攻撃する。
〈水車館〉



エジプト十字架

ビームを放つ。
〈迷路館〉



キクロプス

怪力のひとつ目巨人。
〈迷路館〉

使用上のご注意

- このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。
- このディスクは **NTSC J** マークあるいは **FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY** の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。
- このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
- “PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

- プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

SLPS 01045~7

©1998 Yukito Ayatsuji / ASK / TBS / Kadokawashoten / RED / Chime

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

株式会社アスク デジタルソフト第2事業部

〒162-8558 東京都新宿区下宮比町2-6 Phone : 03-3267-6864